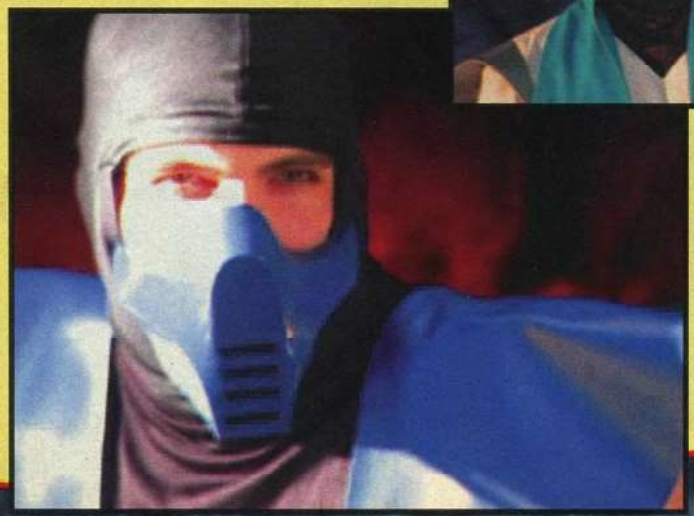
Seria MORTAL KOMBAT od wielu lat gości w sercach graczy. Do niedawna na rodzinę MK składało się pięć gier (MK, MK2, MK3, UMK3, MKT), film kinowy oraz film rysunkowy na video. Familia się powiększa; do tego grona dołączyła ostatnio długo oczekiwana automatowa wersja MK4, lada dzień wkroczy też na ekrany film MORTAL KOMBAT ANNIHILATION. Dziś zaś mam przyjemność przedstawić pierwszą część nowego cyklu: MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES z podtytułem SUB–ZERO. Jak łatwo się domyślić, to właśnie młody wojownik Lin Kuei jest bohaterem tej gry, zaś kolejne części MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES będą odsłaniać tajemnice naszych ulubionych bohaterów.

Gra rozpoczyna się bardzo prosto i niewinnie – młody Sub–Zero otrzymuje zadanie, którym będzie wykradzenie starej mapy z klasztoru Shaolin na zlecenie czarownika o imieniu Quan Chi. Gdy zdyszany wojownik powraca z tajemniczym zawiniątkiem, Quan Chi dobija targu – przed nogi mistrza Lin Kuei rzuca kości wodza klanu ninja, do którego należał Scorpion. Sama zaś mapa prowadzi do starożytnej świątyni, która przez tysiące lat była ukryta przed ludźmi. Prawdziwy skarb spoczywa za jej murami, a jest nim Amulet Shinnoka. Tysiące lat temu Shinnok egzystował (bo tylko tak można nazwać jego stan) jako jeden z Wielkich Bogów, rządzących wszystkimi wymiarami. Bogowie spokojnie obserwowali formowanie się i destrukcję światów, nie wtrącając się w sprawy śmiertelnych. Shinnok jednak dał się zwieść iluzji władzy, zapragnął podporządkować sobie Ziemski Wymiar. Na straży Ziemi stał wtedy młody bóg piorunów, Raiden, z którym Shinnok stoczył długi pojedynek. Raiden zwyciężył, a niedoszły władca Ziemi został pozbawiony amuletu, który pozwalał mu na przemieszczanie się między wymiarami. Gdy Raiden pokazał go reszcie bogów, Shinok został zawieszony pomiędzy wymiarami bez możliwości powrotu. Raiden postanowił strzec amuletu, aby Shinnok nie mógł powrócić na Ziemię. Władca błyskawic zbudował w górach świątynię, w której ukrył magiczny przedmiot. Pozostawił także czterech potężnych strażników, aby bronili amuletu przed wścibskim ludźmi. Tak długo, jak amulet pozostawał na Ziemi, Shinnok nie mógł powrócić do naszego wymiaru.

Quan Chi zleca młodzieńcowi kolejne zadanie – będzie nim zdobycie Amuletu Shinnoka, który czarodziej opisuje jako niewiele znaczący przedmiot. Sub–Zero nie wie o prawdziwej mocy amuletu (dopiero później pojawi się usłużny Raiden z wyjaśnieniami) – wie natomiast, że aby dostać się do świątyni, będzie musiał pokonać cztery żywioły – wiatr, ziemię, wodę i ogień. Przy okazji dowiadujemy się, że wojownik Lin Kuei to wcale nie to samo co ninja. Gdy Quan Chi, podczas rozmowy nazywa go ninją, Subby stanowczo protestuje mówiąc, że Scorpion był ninja, a on jest Lin Kuei. To tylko przykład – w grze znajduje się wiele takich smaczków, wyjaśniających i przybliżających zainteresowanym historię postaci biorących udział w turnieju MORTAL KOMBAT (np. animozje między Sub–Zero a Scorpionem).



Okay, ale jak się w to gra? Właściwie tak samo, jak w poprzednie części MK z tym, że zamiast walczyć na ringu, Sub–Zero porusza się po pomieszczeniach ograniczony jedynie ich ścianami. Nie wystarczy nieustannie przeć do przodu, czasem trzeba cofać się i używać danego przedmiotu, aby np. otworzyć drzwi czy też przedostać się na drugą stronę portala. Znajdowane tu i ówdzie ziółka można wykorzystać do odnowienia energii mr. Zero. Są też amulety dające chwilową niewidzialność i mnóstwo innych pożytecznych przedmiotów. Oczywiście nie brakuje licznych pojedynków – w końcu to MORTAL KOMBAT. Oprócz widocznych wszędzie mnichów z mieczami, pałkami Tonfa czy wreszcie długim drągiem, są też bardzo ciekawi bossowie, zwykle spokojnie czekający na Suba na końcu poziomu. I tak, w klasztorze Shaolin czeka Scorpion, bóg wiatru to nie kto inny niż Fujin z MK4, będzie też wielki gigant zbudowany z lawy i kamieni... Jest jeszcze kilka niespodzianek, których nie chcę zdradzać – szczególnie (nie)miłego spotkania z pewną bardzo znaną charakterystyczną postacią. Sub–Zero w miarę pokonywania kolejnych przeciwników i odkrywania nowych pomieszczeń zdobywa punkty doświadczenia, które są potrzebne do pozyskiwania nowych ciosów. Niebawem Sub nauczy się zamrażać i robić wślizg, a także kilku innych pożytecznych chwytów. Doświadczenie najlepiej zdobywać, zadając przeciwnikom sekwencje

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES
SUB-ZERO

ciosów zwane kombinacjami, czyli najzwyklejsze w świecie combosy.

Sterowanie wojownikiem odbywa się w identyczny sposób jak w innych grach MK. Te same ciosy, bieganie i blok. Dodatkowe przyciski odpowiadają za podnoszenie przedmiotów, używanie ich oraz obracanie się.

Można stosować swoje stare combosy, można nawet po wygranym pojedynku ze Scorpionem zerwać mu kręgosłup, wsłuchując się z błogością w dźwięk słów Fatality! Przyczepię się jedynie do powolnego obracania; czasem podczas walki, zanim Sub–Zero odwróci się w stronę przeciwnika, tamten zdąży już przeskoczyć na drugą stronę i uderzyć pierwszy. Na początku jest to trochę irytujące, później zaś można się przyzwyczaić.

Na szczególną uwagę zasługuje wykonanie gry. Choć wszystkie postacie wojowników zostały przeniesione żywcem z poprzednich gier, tła są w pełni trójwymiarowe i nieskąpo oteksturowane. Dzięki temu mamy wielopoziomową perspektywę w ślicznym trójwymiarze z dwuwymiarowymi wojownikami – co w niczym nie przeszkadza. Czasem kamera szaleje oddalając się i pokazując malutkiego Suba, aby za chwilę z bardzo ładnym zoomem wjechać w sam środek akcji. Animacja jest płynna, zaś muzyka i efekty dźwiękowe dobiegające z głośników wywołają rozkoszne drżenie na plecach wszystkich kombatantów. Do tego wszystkiego dochodzą doskonałej jakości wstawki filmowe z aktorami nałożonymi na renderowane tło – są świetnie zagrane i znakomicie wywiązują się ze swojego zadania, którym jest odsłanianie zawiłości scenariusza. Na szczęście zarówno sama gra, jak i wstawki filmowe mają dobry, Mortalowy klimat. Piszę „na szczęście", bo wiem, że bardzo wielu osobom nie odpowiadało wesołe podejście do tematu w MK3. Nic takiego nie ma tutaj miejsca; gra jest mroczna, bardzo krwawa i okrutna. Totalny brak jakichkolwiek jajcarskich elementów w stylu Babality czy Friendship – tylko Sub–Zero i jego zadanie, za które jest gotów oddać nawet życie na chwałę Lin Kuei.

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB–ZERO bardzo udanie łączy w sobie elementy mordobicia, które wszyscy kochamy i zaawansowanej platformówki. Jest to gra bardzo trudna; w większości przypadków krok w nieodpowiednią stronę spowoduje zgon Suba, czy to nabitego na kolce, zgniecionego przez maszynę śmierci czy też utopionego. Każdy fan serii z przyjemnością zagłębi się w świat Mortalowej mitologii. Miejmy nadzieję, że na kolejne przygody bohaterów serii przyjdzie nam czekać krócej niż dwa lata.

Gulash

Pełną Szkołę Przetrwania MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB ZERO znajdziecie w drugim numerze NEO.

Midway

SONY PLAYSTATION – LEM CENA: –[po]

OCENA: 8/10